XOR

LA SFIDA FINALE AL LABIRINTO

INDICE

XOR - LA SFIDA FINALE AL LABIRINTO 1
CARATTERISTICHE DI XOR 3
ELEMENTI DEL GIOCO 3
ISTRUZIONI PER CARICARE IL PROGRAMMA 5
REGOLE DEL GIOCO 7
OBIETTIVI DEL GIOCO 9

XOR - LA SFIDA FINALE AL LABIRINTO

Nel palazzo labirinto di XOR niente e' affidato alla fortuna o alla prontezza di riflessi. Avrete a disposizione tutto il tempo che volete per valutare la portata degli ostacoli che incontrerete.
XOR si basa interamente sulla logica, e richiede l'impostazione di una strategia tattica per poter risolvere i problemi che via via si presentano.
XOR non finisce con la scoperta della soluzione. Se riuscirete a risolvere l'intero enigma (15 livelli piu' un anagramma in codice), potrete diventare membri dell'Ordine di XOR, ricevendo un certificato e un distintivo.
".....E' un programma irresistibile, uno tra i piu' intelligenti ed entusiasmanti degli ultimi tempi!.....un gioco straordinario, basato su una variazione al tema classico del labirinto." (A+B Computing)

CARATTERISTICHE DI XOR

15 labirinti a difficolta' crescente.
16 schermi per ogni labirinto.
Veloce e agevole scorrimento del testo.
Grafica di qualita' ad alta risoluzione.
Funzione di replay sia in velocita' che al rallentatore.
Interessanti problemi di logica.
Enigmi dinamici e interattivi.

ELEMENTI DEL GIOCO

Magus
Scudo Magnetico
Pesce
Galletto
Bomba H'
Porta
Maschera
Questor
Scudo Magnetico
Bambole
Trasportatore
Bomba V'
Mappa
Cambiamento Maschera

Pagina mancante

REGOLE DEL GIOCO

Una volta caricato il programma con SHIFT–BREAK, verra' visualizzato lo schermo di introduzione.

P = Piano F = Forte L = Livello (cicli dei livelli)

La musica e' facoltativa. Potete diminuirne il volume o spegnerla completamente premendo P, oppure aumentarne il volume premendo F. I livelli del gioco vanno da 1 a 15, ma i livelli 11, 13 e 15 non sono accessibili finche' non avrete scoperto come entrarvi. Dopo aver selezionato un labirinto, premete la BARRA SPAZIATRICE per cominciare il gioco.

Comandi

Z per spostarvi a destra
X per spostarvi a sinistra
/ per spostarvi in basso
: per spostarvi in alto
E per finire la partita
Y/N per avere il replay o ricominciare il gioco
P per replay veloce
H per fissare il replay su una determinata mossa.

Sullo schermo ci sono due eroi rappresentati da due stemmi (MAGUS e QUESTOR). Il gioco consiste nel muovere i due stemmi per tutto il labirinto per riuscire a prendere le maschere (passandovi sopra) e, seguendo una rigorosa sequenza di mosse che interessano entrambi gli eroi, riuscire a risolvere l'enigma.

OBIETTIVI DEL GIOCO

Completate tutti e 15 i livelli. Ogni volta che uscite dalla porta di un livello, vi verra' data una lettera, di cui dovete prendere nota. L'insieme di queste lettere vi fornira' un messaggio in codice rivelatore della vera natura di XOR.
A proposito, vi ricordiamo che non potete uscire da una porta di un livello se non avete preso tutte le maschere di quel livello.

Ricordatevi inoltre che non potete entrare nei labirinti 11, 13 e 15 se non avete prima completato i livelli 10, 12 e 14 rispettivamente. Durante l'esplorazione del labirinto, incontrerete: dei pesci a testa in giu', due scudi magnetici, dei galletti carichi, Bombe H' e Bombe V', un fantascientifico trasportatore, bambole, porce, mappe e maschere che non sono esattamente quello che sembrano.

Non possiamo dirvi di piu', dato che una parte del gioco consiste proprio nello scoprire le proprieta' di questi elementi. Naturalmente, spesso avrete bisogno di entrambi i vostri eroi. I livelli sono a difficolta' crescente, e gli ultimi sono difficilissimi!

Sul lato destro dello schermo ci sono tre finestre.

La finestra superiore e' quella della MAPPA.
In ogni livello troverete 4 Quartili di Mappa. Mano a mano che li trovate scoprirete lo schema planimetrico del labirinto, la posizione delle MASCHERE e della PORTA. La mappa non da' comunque alcuna indicazione sugli ostacoli rappresentati dagli scudi magnetici, quindi state bene all'erta.

La finestra di mezzo e' quella di MUOVI e degli EROI.
Ci sono due stemmi araldici, MAGUS e QUESTOR, che vengono messi in due punti diversi del labirinto. Per passare da uno stemma all'altro, premere il tasto RETURN. In questa finestra e' visualizzato lo stemma attualmente in uso. Il numero accanto allo stemma rappresenta il numero di mosse fatte. A ogni livello avrete un massimo di 2000 mosse.

La finestra in basso e' la finestra della MASCHERA.
Il numero a destra vi dice quante MASCHERE dovrete prendere in quel livello, quello a sinistra vi dice quante ne avete gia' prese.